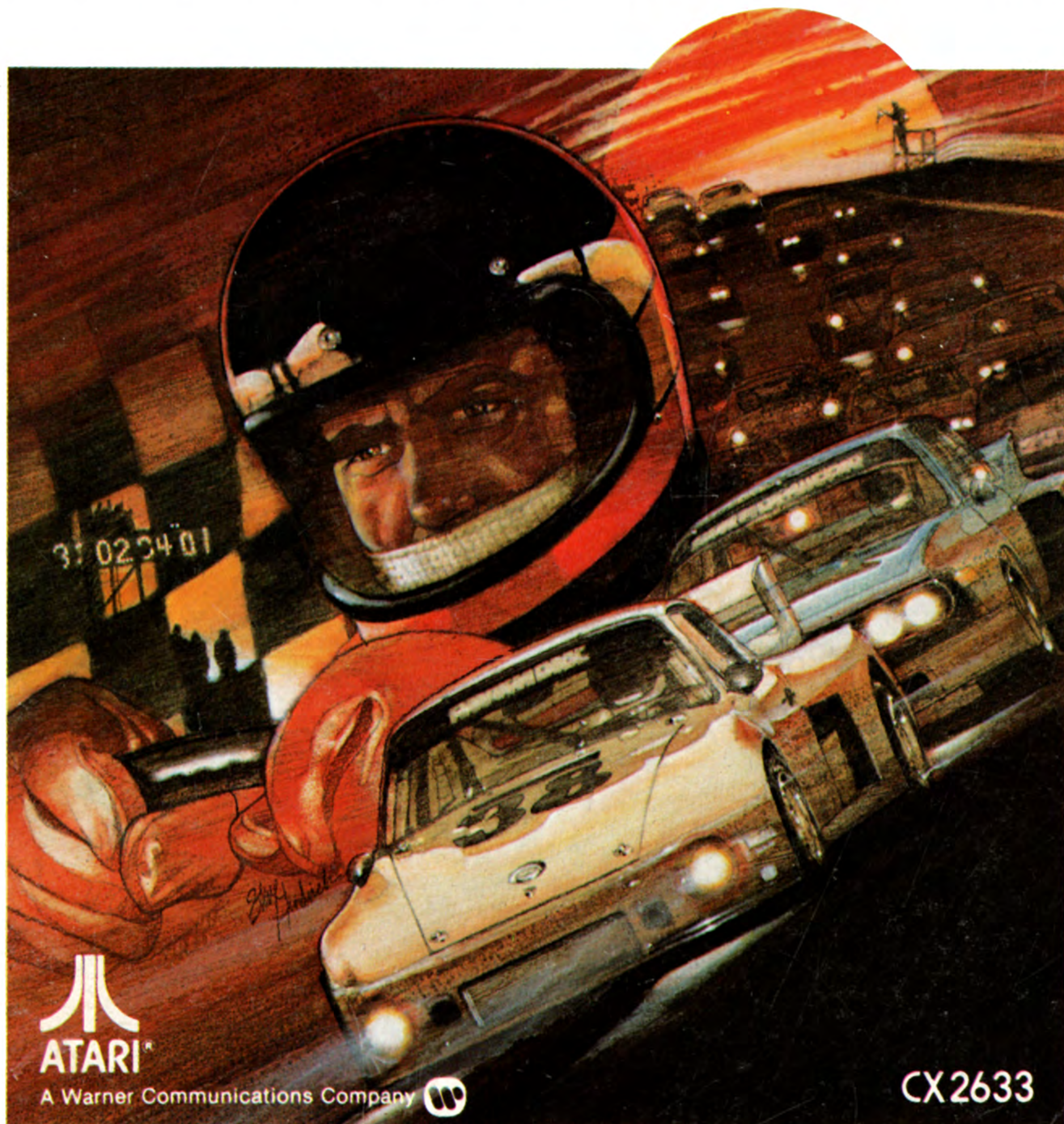


1 · ENGLISH SECTION
2 · SECTION FRANÇAIS
3 · DEUTSCHE GRUPPE
4 · SEZIONE ITALIANO
5 · SECCION ESPAÑOL

8

VIDEO GAMES
JEUX VIDEO
TELE-SPIELE
VIDEO GIOCHI
JUEGO VIDEO

NIGHT DRIVER®



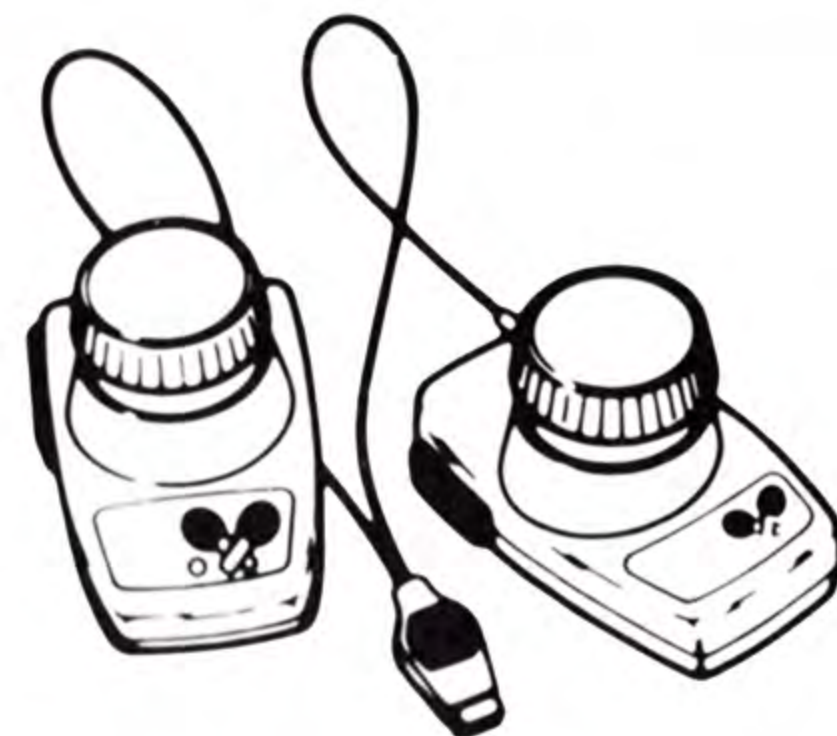
ATARI®

A Warner Communications Company



CX2633

Use your Standard Paddle Controllers with this ATARI® Game Program™. Be sure the controller cable is firmly plugged into the LEFT CONTROLLER jack at the rear of your ATARI Video Computer System™. Hold the controller with the red button to your upper left toward the television screen.



Since **NIGHT DRIVER®** is for one player, you must use the Paddle Controller connected to the left cable. The controller connected to the right cable will not work. See Section 3 of your Owner's Manual for other questions concerning the Video Computer System.

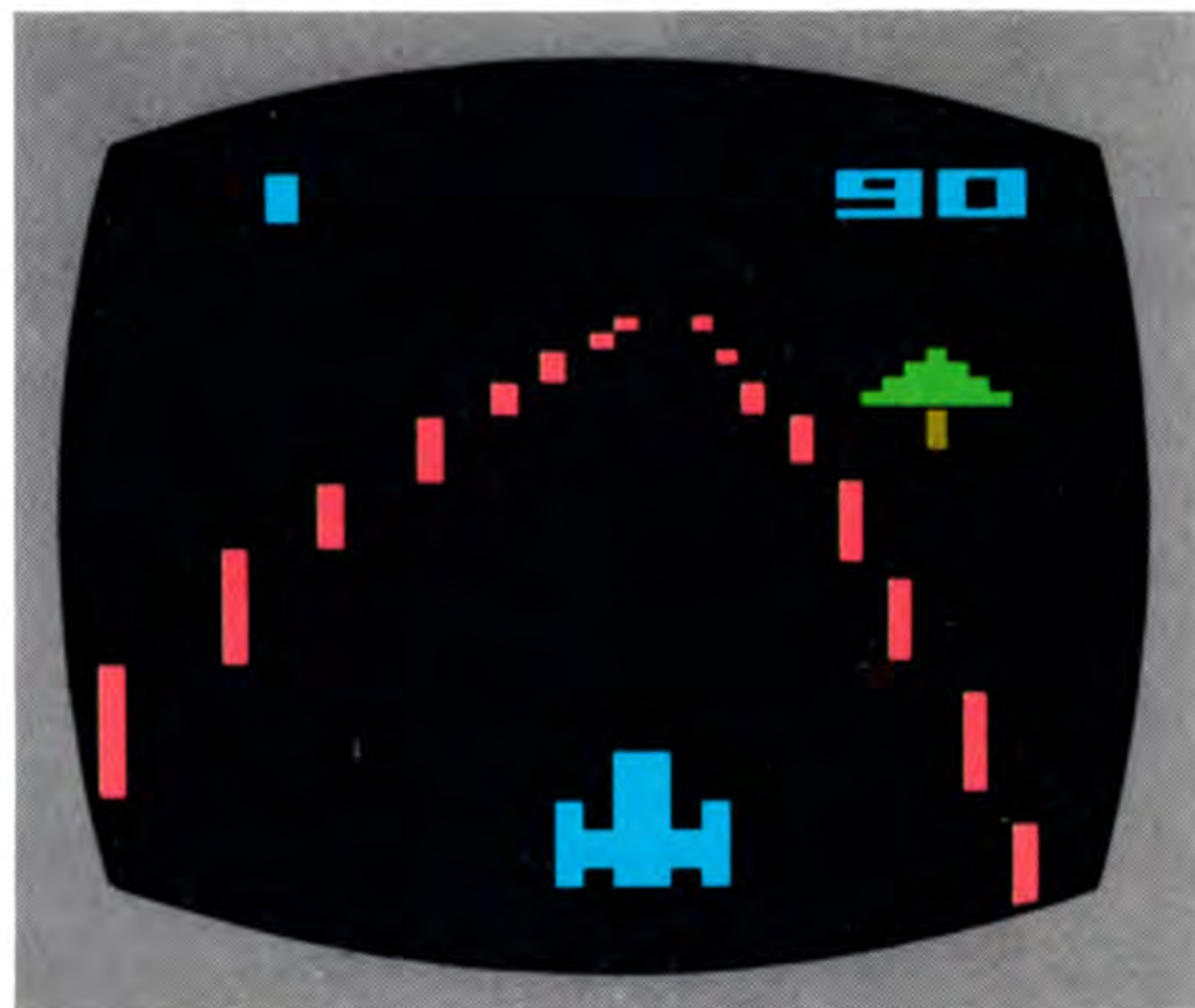
NOTE: Always turn the console power switch off when inserting or removing an ATARI Game Program. This will protect the electronic components and prolong the life of your ATARI Video Computer System.

HOW TO PLAY

You're in the drivers seat and the track is just ahead of you on the television screen. Your car is permanently fixed at the bottom of the screen (see diagram). All you have to do is accelerate and steer the car through one of four tracks (see USING THE CONTROLLERS). Each time you veer off the track and hit one of the pylons or hit an oncoming car, a simulated crash scene will appear on the screen.

It is a good idea to quickly read through these instructions so that you won't miss any important details. Be sure to read what happens when you change the position of the difficulty switches

(see DIFFICULTY SWITCHES), as well as how each game number represents a slightly different game (see GAME VARIATIONS).



TO BEGIN PLAY

CONSOLE CONTROLS

After inserting the cartridge, turn your television on and flip the console power switch on. Depress the game select switch to choose the game you wish to play. The game number is displayed at the upper left corner of the screen and

will change each time the game select switch is depressed.

To start a game, depress the game reset switch. This switch will also reset a game to the starting point at any time.

USING THE CONTROLLERS

The knob on your Paddle Controller is your steering wheel, and the red button is your accelerator. Be sure to hold the controller with the red button on the left. You must press the button to accelerate and start the action.

Turn the controller knob to the right to steer the car to the right, and left to steer left. Try to avoid hitting the pylons on either side of the road, as well as oncoming cars. Your initial tendency will probably be to “oversteer” the

car, which will cause you to crash. However, don't be discouraged if this happens. With time and practice you will get the knack of it, and eventually become quite skilled.

NOTE: When first starting out don't use maximum acceleration throughout the course of a track. Instead, let off slightly or even all the way as you wind through tight turns and difficult spots on the track. This should help you to avoid crashes and low scores.

DIFFICULTY SWITCHES

The right difficulty switch on the console controls the maximum speed at which your car will travel. In the a position, the car will travel the fastest. In the b position, the maximum speed will be slower. (Beginners should start with the right difficulty switch in the b position).

The left difficulty switch may or may not act as a warning device, depending on its position. In the a position, oncoming cars WILL NOT honk before they appear on the screen. In the b position, oncoming cars honk just before they appear.

GAME VARIATIONS

Games 1, 2, 3 and 4 are timed. At the beginning of each of these games, a "clock" will begin counting down from 90 (seconds) at the upper right corner of the screen.

Games 5, 6, 7 and 8 have no time limit. They may be played for an indefinite period of time and there will not be a clock counting down on the screen.

Games 1 and 5 have the easiest track (NOVICE) and should be used by beginning players. Games 2 and 6 have the medium difficulty track (PRO). The EXPERT track in Games 3 and 7 is more difficult than the NOVICE or PRO tracks.

All of the tracks described so far (Games 1, 2, 3, 5, 6 and 7) are stored in the program memory of the game. So even though the NOVICE, PRO and EXPERT tracks are progressively more difficult, each track will always follow a fixed course. This makes it possible for players to eventually memorize the track as their driving skill increases.

The RANDOM track, however (Games 4 and 8), follows a different course each time, making it challenging even for the most skilled players.

Use the Game Matrix as a quick reference for game variations and game numbers.

SCORING

The object in all of the games is to obtain a high score. Scoring is done automatically by the computer as you travel through the course. As you pass certain spots (invisible to you) on the track, the computer automatically

tailies one point to your score, which is displayed at the upper left corner of the screen.

In the games with no time limit (Games 5, 6, 7 and 8), your scoring possibilities are infinite.

GAME MATRIX

Game Number	Track Description	Time/ Unlimited
1	NOVICE (Easy)	90 SECONDS
2	PRO (Medium)	90 SECONDS
3	EXPERT (Difficult)	90 SECONDS
4	RANDOM	90 SECONDS
5	NOVICE (Easy)	NO TIME LIMIT
6	PRO (Medium)	NO TIME LIMIT
7	EXPERT (Difficult)	NO TIME LIMIT
8	RANDOM	NO TIME LIMIT



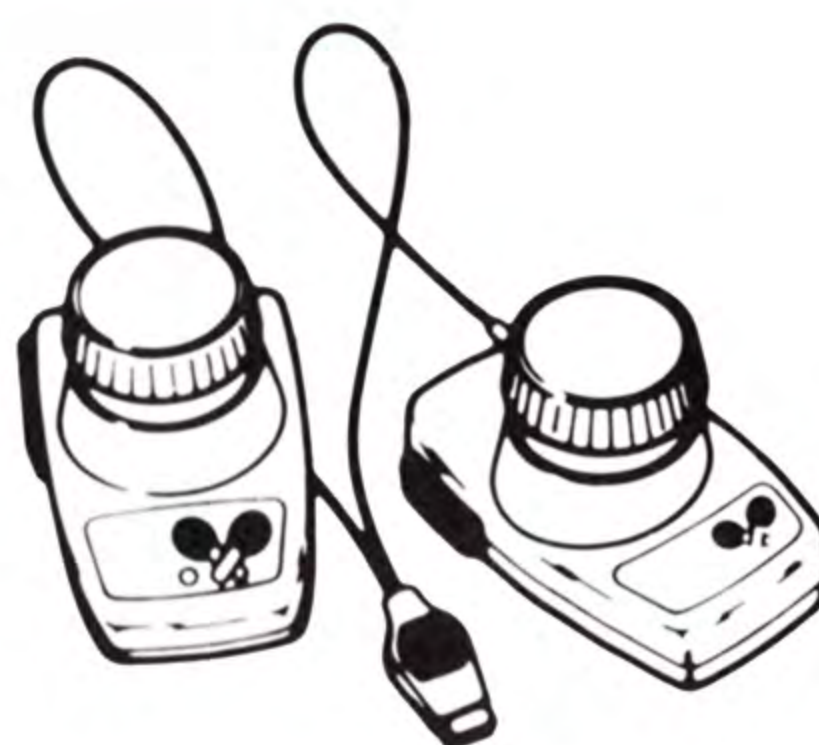
NIGHT DRIVER[®]

Avec cette cassette ATARI, utilisez les commandes à molettes. Dans ce jeu où vous jouez seul, enfoncez la commande dans la prise LEFT, au dos de l'appareil.

Tenez les commandes le bouton rouge en direction de l'écran de télévision.

Si vous mettez la commande dans la prise RIGHT, l'appareil ne fonctionnera pas.

Pour plus de détails reportez-vous au mode d'emploi de votre Video Computer System.



NB: Il faut toujours éteindre l'appareil avant d'introduire ou de retirer une cassette. Ceci protège les éléments électroniques et prolonge la durée de vie de votre Video Computer System Atari.

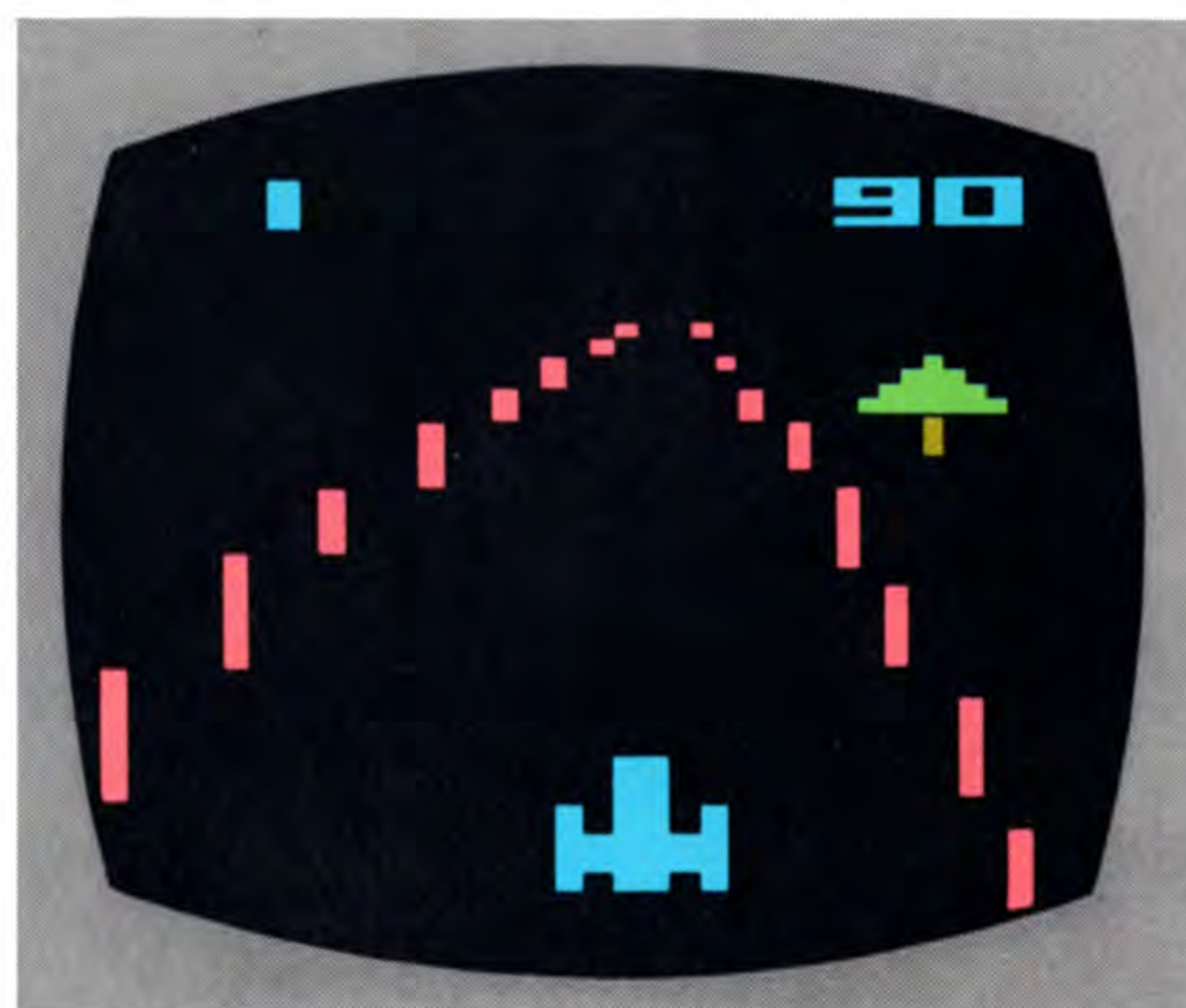
LE JEU

Vous êtes le conducteur, et la piste apparaît devant vous sur le téléviseur. Votre véhicule se trouve en permanence en bas de l'écran (voir figure).

Tout ce que vous avez à faire est accélérer et diriger la voiture sur l'une des quatre pistes (voir Utilisation de commande). Chaque fois que vous sortez de la piste et heurtez l'un des pylones, ou si vous entrez en collision avec une voiture venant en sens inverse, une scène d'accident simulé apparaîtra sur l'écran.

Il est conseillé de parcourir rapidement ce mode d'emploi afin de ne manquer aucun détail important. Prendre soin de lire ce qui se

passé quand on agit sur les commutateurs de difficulté (voir paragraphe), et la correspondance entre les numéros des jeux et les variantes des jeux (voir Variantes des jeux).



DEBUT DU JEU

Commandes du pupitre

Après avoir mis la cartouche en place, allumez votre téléviseur, mettez l'interrupteur de courant secteur du pupitre sur la position Marche.

Appuyez sur le commutateur de sélection des jeux GAME SELECT pour choisir le jeu auquel vous désirez jouer.

Le numéro du jeu est affiché dans le coin supérieur gauche de l'écran, et change chaque fois que l'on appuie sur le commutateur de sélection des jeux.

Pour commencer à jouer, appuyer sur le commutateur de remise à zéro GAME RESET. Ce commutateur permet aussi de recommencer une partie.

UTILISATION DES COMMANDES

La manette de votre commande est votre volant, et le bouton rouge votre accélérateur. Tenez la commande en plaçant le bouton rouge vers la gauche. Appuyez sur le bouton pour accélérer et pour commencer le jeu.

Tournez la manette vers la droite pour faire aller la voiture vers la droite, et vers la gauche pour diriger la voiture vers la gauche. Essayez d'éviter de heurter les pylones des deux côtés de la route, ainsi que les voitures venant en sens inverse. Au départ vous aurez tendance à trop tourner le

volant, ce qui provoquera des accidents. Ne vous découragez pas si ceci se produit. Le temps et la pratique vous apporteront l'expérience, et finalement vous deviendrez un expert.

NB: Quand vous débutez, n'utilisez pas l'accélération maximale pendant toute la course. Ralentissez un peu, de temps en temps ou même tout le temps pour franchir les virages serrés et les points difficiles de la piste. Ceci vous permettra d'éviter les collisions et des scores faibles.

SELECTEURS DE DIFFICULTE

Le sélecteur de difficulté de droite de votre pupitre commande la vitesse maximale de votre véhicule. Dans la position **A**, la vitesse sera plus grande. Dans la position **B**, la vitesse maximale sera inférieure. (Les débutants devraient commencer en mettant le sélecteur de difficulté de droite sur la position **B**).

Le sélecteur de difficulté de gauche commande ou non, selon sa position, l'utilisation de l'avertisseur. Dans la position **A**, les voitures venant en sens inverse ne klaxonnent pas avant d'apparaître sur l'écran. Dans la position **B**, ces voitures klaxonnent juste avant d'apparaître.

VARIANTES DU JEU

Les jeux 1, 2, 3 et 4 sont limités dans le temps. Au début de chacun de ces jeux, un chronomètre commence à décompter à partir de 90 secondes dans le coin supérieur droit de l'écran.

Les jeux 5, 6, 7 et 8 ne sont pas limités. On peut y jouer pendant un temps infini, et ils ne comportent donc pas de chronomètre sur l'écran.

Les jeux 1 et 5 comportent le parcours le plus facile (NOVICES), et sont destinés aux joueurs débutants. Les jeux 2 et 6 ont une difficulté moyenne (Professionnels). Le parcours des jeux 3 et 7 est plus difficile que les pistes des novices et des professionnels.

Toutes les pistes décrites jusqu'à présent (Jeux 1, 2, 3, 5, 6 et 7) sont enregistrées dans la mémoire du programme de jeu. Ainsi, bien que les parcours des novices, des professionnels et des experts soient de plus en plus difficiles, chacun d'entre eux suit la même route. Ceci permet aux joueurs de mémoriser la parcours au fur et à mesure que leur expérience s'accroît.

La piste "Random" (aléatoire), par contre (Jeux 4 et 8) suit chaque fois une route différente, ce qui la rend difficile même pour les joueurs les plus doués.

Utilisez la matrice des jeux en référence des variantes et des numéros des jeux.

AFFICHAGE DES SCORES

Dans tous les jeux, l'objectif est d'obtenir un nombre de points élevés. Le score est enregistré par l'ordinateur au fur et à mesure de votre avance sur la piste. Quand vous passez à certains endroits (invisibles pour vous) sur la piste, l'ordinateur ajoute automatique-

ment un point à votre score, qui est affiché dans le coin supérieur gauche de l'écran.

Dans les jeux sans limite de temps (jeux 5, 6, 7 et 8) les possibilités de marquer des points sont infinies.

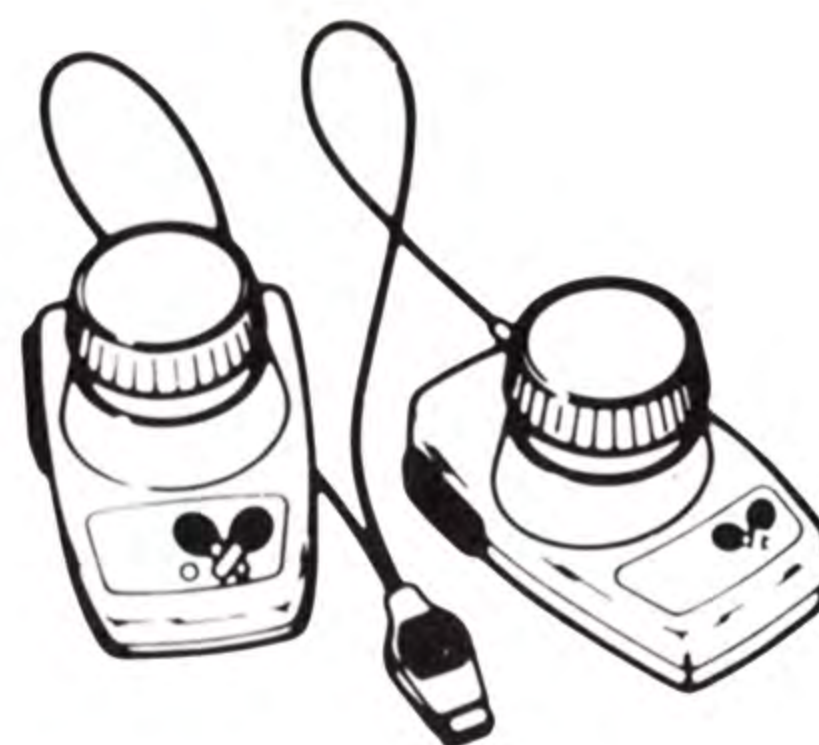
Numéro du jeu	Evaluation Du Parcours	Temps
1	Novices (facile)	90 secondes
2	Professionnels (moyen)	90 secondes
3	Experts (difficile)	90 secondes
4	Random (aléatoire)	90 secondes
5	Novices (facile)	Pas de limite
6	Professionnels (moyen)	Pas de limite
7	Experts (difficile)	Pas de limite
8	Aléatoire	Pas de limite



NIGHT DRIVER[®]

Mit diesem ATARI® Game Program™ benützen Sie die Standard-Drehsteuerungen (mit Schlägeraufdruck). Überzeugen Sie sich, daß das jeweilige Steuerungskabel fest in der **LINKEN STEUERUNGS-Buchse** an der Rückwand Ihres ATARI® Video Computer Systems™ steckt. Halten Sie die Steuerung so, daß der rote Knopf oben links zum Fernsehbildschirm weist.

Da **NIGHT DRIVER®** für einen Spieler ist, müssen Sie die Schläger-Steuerung benützen, die an das linke Kabel angeschlossen ist. Die an das rechte Kabel angeschlossene Steuerung ist nicht in Betrieb. *Im Abschnitt 3 Ihrer Betriebsanleitung finden Sie Antworten auf weitere Fragen bezüglich des Video Computer Systems™.*



HINWEIS: Schalten Sie den Konsolenstromschalter **AUS**, wenn Sie ein ATARI® Game Program™ einsetzen oder herausnehmen. Dadurch werden die elektronischen Bestandteile geschützt und die Nutzlebensdauer Ihres ATARI® Video Computer Systems™ verlängert.

SO WIRD GESPIELT

Sie sitzen im Fahrersitz, die Rennbahn liegt genau vor Ihnen auf dem Fernsehbildschirm. Ihr Wagen bleibt unveränderlich am Boden des Bildschirms fest (siehe Diagramm). Alles, was Sie tun müssen, ist, Gas geben, und den Wagen durch eine der vier Spuren lenken (siehe **ANWENDUNG DER STEUERUNG**). Jedes Mal, wenn Sie von der Rennbahn abschwanken und mit einem der Masten oder einem entgegenkommenden Wagen zusammenstoßen, erscheint ein simulierter Zusammenstoß auf dem Bildschirm.

Wir empfehlen Ihnen, diese Anleitung kurz durchzulesen, damit Ihnen wichtige Details nicht entgehen. Sie sollten Bescheid wissen,

was passiert, wenn die Stellung der **Schwierigkeitsschalter** geändert wird (siehe **SCHWIERIGKEITSSCHALTER**), und darüber, daß die Spielnummern unterschiedliche Spiele darstellen (siehe **SPIEL-VARIATIONEN**).



BEGINN DES SPIELS

KONSOLEN-STEUERUNG

Nach Einsetzen der Kassette schalten Sie den Fernseher ein und knippen den Konsolenstromschalter an. Drücken Sie den **Spielwahlschalter** des gewünschten Spiels. Die Spielnummer erscheint in der oberen linken Ecke des Bildschirms, und ändert

sich bei jedem Druck auf den **Spielwahlschalter**.

Um ein Spiel zu beginnen, wird der **Spielrückstellschalter** gedrückt. Dieser Schalter setzt ein Spiel auch jederzeit wieder an den Startpunkt zurück.

ANWENDUNG DER STEUERUNG

Der Knopf an der Drehsteuerung ist das Lenkrad, der rote Knopf das Gaspedal. Vergewissern Sie sich, daß Sie die Steuerung so halten, daß der rote Knopf links ist. Sie müssen den Knopf drücken, um Gas zu geben und zu starten.

Drehen Sie den Steuerknopf nach rechts, um den Wagen nach rechts zu lenken, und nach links, um links zu lenken. Vermeiden Sie dabei den Zusammenstoß mit den Masten an beiden Straßenseiten, sowie mit entgegenkommenden Wagen. Anfangs

werden Sie wohl dazu tendieren, den Wagen zu "übersteuern", und zusammenzustoßen. Verlieren Sie jedoch nicht den Mut — Übung macht den Meister!

HINWEIS: Starten, und fahren Sie nicht mit Vollgas über die Rennbahn. Gehen Sie stattdessen enge Kurven und schwierige Stellen auf der Rennbahn mit wenig, oder ganz ohne Beschleunigung an. Dadurch vermeiden Sie Zusammenstöße und eine niedrige Punktzahl.

SCHWIERIGKEITSSCHALTER

Der **rechte Schwierigkeitsschalter** an der Konsole steuert die Maximalgeschwindigkeit Ihres Wagens. In der Stellung **a** fährt der Wagen am schnellsten. In der Stellung **b** ist die Maximalgeschwindigkeit geringer. (Anfänger sollten mit dem **rechten Schwierigkeitsschalter** in der Stellung **b** beginnen).

Der **linke Schwierigkeitsschalter** kann je nach Stellung als Warnungseinrichtung wirken. In der Stellung **a** HUPEN entgegenkommende Wagen NICHT, bevor sie am Bildschirm erscheinen. In der Stellung **b** hupen entgegenkommende Wagen kurz bevor sie erscheinen.

SPIELVARIATIONEN

Die Spiele 1, 2, 3 und 4 sind zeitlich eingeteilt. Am Beginn jedes dieser Spiele laufen an der oberen rechten Ecke des Bildschirms 90 Sekunden ab.

Die Spiele 5, 6, 7 und 8 stehen unter keiner Zeitbegrenzung. Sie können über unbegrenzte Zeit hinweg gespielt werden; die Zeitanzeige erscheint am Bildschirm nicht.

Die Spiele 1 und 5 haben die leichteste Rennbahn (**ANFÄNGER**) und sollten von Anfängern benützt werden. In den Spielen 2 und 6 ist die Bahn mittelschwer (**PRO**). Die Bahn für **EXPERTEN** in den Spielen 3 und 7 ist am schwierigsten, also schwerer als **ANFÄNGER** und **PRO**.

Alle bis jetzt beschriebenen Rennbahnen (Spiele 1, 2, 3, 5, 6 und 7) sind im Programmspeicher des Spiels gespeichert. Obgleich die Rennbahnen **ANFÄNGER**, **PRO** und **EXPERTE** gesteigerte Schwierigkeitsgrade haben, folgt jede Rennbahn immer einem festen Kurs. Dadurch kann der Spieler die Rennbahn auswendig beherrschen, während seine Fahrgeschicklichkeit zunimmt.

Die Rennbahn **ZUFALL** (Spiele 4 und 8) ist jedes Mal dagegen anders; sie bedeutet für den geübtesten Spieler eine Herausforderung. Benutzen Sie die **SPIELMATRIX** auf der Rückseite dieser Anleitung als kurzen Leitfaden für Spielvariationen und Spielnummern.

PUNKTE SAMMELN

Das Ziel aller Spiele ist, eine hohe Gewinnzahl zu erreichen. Die Punkte werden vom Computer automatisch registriert, während Sie die Strecke durchfahren. Wenn Sie bestimmte (für Sie unsichtbare) Stellen der Rennbahn passieren, fügt der Computer automatisch einen

Gewinnpunkt zu Ihrer Punktzahl hinzu, die in der oberen Ecke des Bildschirms erscheint.

In den Spielen ohne Zeitbegrenzung (Spiele 5, 6, 7 und 8) sind Ihre Gewinnpunktmöglichkeiten unbegrenzt.

SPIELMATRIX

Spiel-nummer	Rennbahn-beschreibung	Zeit/unbegrenzt
1	ANFÄNGER (leicht)	90 SEKUNDEN
2	PRO (mittelschwer)	90 SEKUNDEN
3	EXPERTE (schwierig)	90 SEKUNDEN
4	ZUFALL (unberechenbar)	90 SEKUNDEN
5	ANFÄNGER (leicht)	KEINE BEGRENZUNG
6	PRO (mittelschwer)	KEINE BEGRENZUNG
7	EXPERTE (schwierig)	KEINE BEGRENZUNG
8	ZUFALL (unberechenbar)	KEINE BEGRENZUNG



NIGHT DRIVER[®]

Con questa cassetta usate i normali telecomandi a manopola. Accertatevi che il cavo dei telecomandi sia saldamente inserito nella presa di sinistra sul dorso del Video Computer.

Il pulsante rosso va tenuto a sinistra e verso il televisore.

Pioché il **NIGHT DRIVER** si gioca da soli usate il telecomando collegato al cavo di sinistra. Il telecomando collegato al cavo di destra non funziona.

Per ulteriori notizie sul Video Computer System vi rimandiamo al Manuale di istruzioni.



Nota: non dimenticate di spegnere il Video Computer ogniqualvolta inserite o togliete la cassetta. In questo modo proteggerete i componenti e prolungherete la durata del Video Computer System.

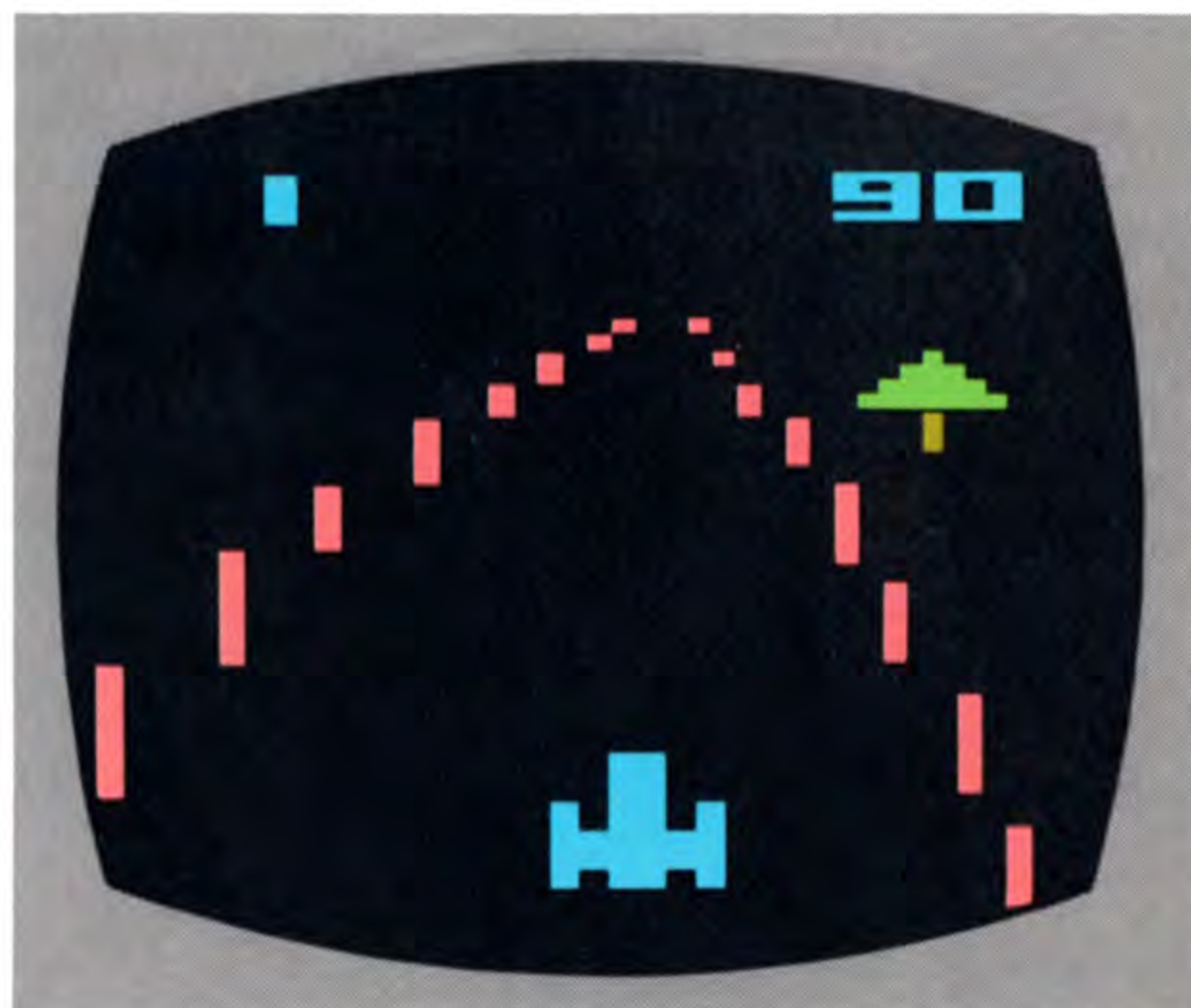
COME SI GIOCA

Siete al posto di guida e la strada si srotola davanti a voi sullo schermo televisivo. L'auto che guidate è in basso al centro dello schermo.

Voi dovete guidarla lungo la strada. Ogni volta che uscite di strada, che sbattete contro uno dei paracarri o che vi scontrate con una macchina che viene dalla direzione opposta apparirà sullo schermo la scena di un incidente e sentirete un grande "crash".

Leggete con attenzione queste istruzioni per non perdere dettagli importanti.

Vedrete cosa succede quando variate il grado di difficoltà del gioco oppure quando passate da una variante all'altra!



COME INIZIARE

Dopo avere inserito la cassetta accendete il televisore e il Video Computer. Premete la levetta **game select** per scegliere il gioco, il cui numero appare

nell'angolo in alto a sinistra dello schermo. Per iniziare a giocare abbassare la levetta **game reset**. Così facendo si riporta sempre il gioco al punto di partenza.

I TELECOMANDI

La manopola del telecomando è il volante mentre il pulsante rosso è l'acceleratore.

Tenete il telecomando con il pulsante rosso a sinistra. Premendo il pulsante iniziate il gioco e accelerate. Guidando con la manopola come fosse un volante cercate di stare in strada e di evitare le auto che vi vengono incontro. La tendenza iniziale è

quella di sovrasterzare e di andare quindi a sbattere. Non scoraggiatevi perché con la pratica diventerete un ottimo guidatore notturno.

Nota: quando partite per le prime volte andate leggeri con l'acceleratore, soprattutto nelle curve e nei passaggi difficili. Così eviterete di sbattere e di fare un basso punteggio.

DIFFICOLTÀ

Il commutatore di difficoltà di destra controlla la velocità massima a cui la vostra macchina può viaggiare. In **A** l'auto viaggia più veloce, in **B** più lentamente. Quest'ultima posizione è ovviamente la più adatta per i principianti.

Il commutatore di difficoltà di sinistra agisce sul clacson delle

macchine che vi vengono incontro. Infatti in posizione **A** fa sì che le macchine che vi vengono incontro non suonino, mentre in posizione **B** le auto che vi vengono incontro suonano un attimo prima di apparire.

LE VARIANTI DI GIOCO

I giochi 1, 2, 3 e 4 sono contro il tempo. All'inizio di ogni percorso un cronometro nell'angolo alto a sinistra dello schermo, dà il via al conteggio alla rovescia a partire da 90 secondi.

I giochi 5, 6, 7 e 8 non hanno invece limite di tempo. Possono essere giocati nel tempo che volete e non vi è nessun cronometro.

I giochi 1 e 5 hanno il percorso più facile e sono i più adatti ai principianti. I giochi 2 e 6 presentano un percorso di difficoltà media mentre

il percorso dei giochi 3 e 7 è più difficile dei percorsi precedenti.

Tutti percorsi dei giochi 1, 2, 3, 5, 6, 7 sono programmati nella memoria del gioco. Quindi, anche se diventano più difficili possono venire imparati a memoria con la pratica. Questo non è possibile con i giochi 4 e 8 che sono sequenziati a caso e che rimangono sempre imprevedibili, anche per i più esperti.

La tabella SCHEMA DEI GIOCHI vi aiuterà a ricordare le varianti e i giochi.

PUNTEGGIO

Anche questo gioco è a punti. Il punteggio viene tenuto dal Computer mentre viaggiate. Superando alcuni traguardi della strada (invisibili per voi) il Computer aggiunge un punto al punteggio in-

dicato nell'angolo alto a sinistra dello schermo.

Nei percorsi senza limite di tempo (5, 6, 7, 8) le possibilità di punteggio sono infinite.

SCHEMA DEI GIOCHI

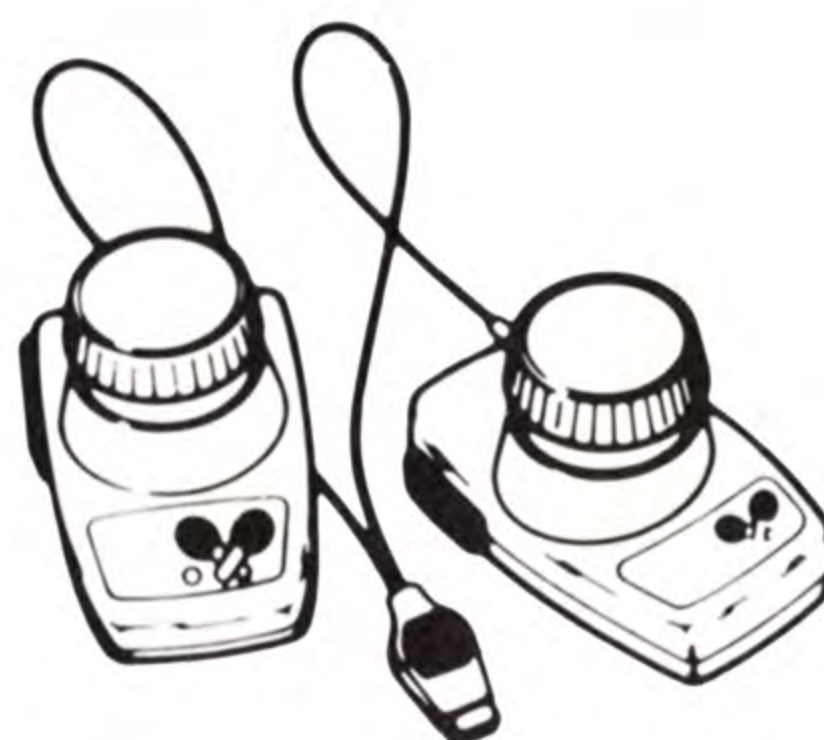
Numero gioco	Classificazione pista	Tempo in secondi
1	facile	90 SECONDI
2	media	90 SECONDI
3	difficile	90 SECONDI
4	imprevedibile	90 SECONDI
5	facile	NESSUN LIMITE
6	media	NESSUN LIMITE
7	difficile	NESSUN LIMITE
8	imprevedibile	NESSUN LIMITE

8 JUEGO VIDEO

NIGHT DRIVER[®]

Use sus Controles Standard de Raqueta con esta Cassette. Asegúrese de que el control esté conectado firmemente a la parte de atrás de su Sistema Video Computador. Mantenga el control con el botón rojo a su izquierda hacia la pantalla de television.

Puesto que CONDUCCION DE NOCHE, es para un solo jugador, usted debe usar el Control de Raqueta conectado al cable izquierdo. El control conectado al cable derecho no funcionará. Ve su "MANUAL DE INSTRUCCIONES", para otras cuestiones concernientes al Sistema Video Computadora.



NOTA: Apague siempre la Consola al insertar o retirar una Cassette. Esto protegerá los componentes electrónicos y prolongará la vida de su Sistema Video Computadora ATARI.

COMO JUGAR

Usted está en el asiento del conductor y la pista se sitúa delante de usted en la pantalla de televisión. Su coche está fijado permanentemente en la parte de abajo de la pantalla. (Vea dibujo). Lo único que tiene que hacer es acelerar y conducir el coche por una de las cuatro pistas (Vea EMPLEO DE LOS CONTROLES). Cada vez que se salga de la pista y golpee algunos de los pilares o algún coche que venga de frente, aparecerá en la pantalla un choque simulado.

Es buena idea leer rápidamente estas instrucciones para que no olvide algún detalle importante. No deje de leer lo que ocurre cuando cambia la posición de los

programadores de dificultad (Vea PROGRAMADORES DE DIFICULTAD), y observe que cada número de juego representa un tipo de juego un tanto diferente (Vea VARICIONES DE JUEGO).



PARA EMPEZAR A JUGAR

CONTROLES DE LA CONSOLA

Después de insertar la Cassette, encienda la televisión y el interruptor de la Consola. Presione el pulsador de selección de juego para elegir el juego que usted desee. El número de juego aparece en las esquina superior izquierda de la pantalla y cambiará

cada vez que se presione el pulsador de selección de juego.

Para comenzar el juego, presione el pulsador de inicio de juego. Este pulsador también volverá a poner el juego al principio en cualquier momento.

EMPLEO DE LOS CONTROLES

El mando giratorio de Raqueta es su volante, y el botón rojo es su acelerador. Recuerde mantener el control con el botón rojo a la izquierda. Debe presionar el botón para acelerar y comenzar la acción.

Gire el mando del control hacia la derecha para guiarlo hacia la derecha. Trate de evitar chocar con los pilares a cada lado de la carretera, y también con los coches que vienen de frente. Su tendencia inicial será probablemente girar demasiado el

mando, lo que le haría estrellarse. Sin embargo, no se desanime si esto ocurre. Con tiempo y práctica cogerá el truco, y llegará a ser bastante habilidoso.

NOTA: Cuando comience por primera vez no use la aceleración máxima por todo el curso de la pista, por el contrario, disminuya la velocidad un poco, o incluso todo, cuando tome curvas cerradas y lugares difíciles en la pista. Esto debería ayudarle a evitar choques y puntuaciones bajas.

PROGRAMADORES DE DIFICULTAD

El Programador de dificultad derecho de la Consola controla la velocidad máxima a la que puede viajar su coche. En posición A, el coche correrá a la velocidad máxima. En la posición B, la velocidad será más lenta. (LOS PRINCIPIANTES DEBERIAN COMENZAR CON EL PROGRAMADOR DE DIFICULTAD DERECHO EN POSICION B).

El Programador de dificultad izquierdo puede que actúe como mecanismo de advertencia, según su posición. En la posición A, los coches que vienen de frente No tocarán el claxon antes de aparecer en la pantalla. En la posición B los coches que vienen de frente tocan el claxon justo antes de aparecer.

VARIACIONES DE JUEGO

Los juegos 1, 2, 3 y 4 son cronometrados. Al principio de cada uno de estos juegos, un "RELOJ", empezará a contar desde 90 segundos atrás en la esquina superior derecha de la pantalla.

Los juegos 5, 6, 7 y 8 no tienen tiempo limite. Pueden ser jugados durante un período indefinido de tiempo y no habrá reloj contando atrás en la pantalla.

Los juegos 1 y 5 tienen la pista más fácil (PRINCIPIANTE), y deben ser utilizados por jugadores principiantes. Los juegos 2 y 6 tienen la pista de dificultad media (PROFESSIONAL). La pista de expertos (EXPERT) en los juegos 3 y 7 es más difícil que las pistas de PRINCIPIANTE o PROFESSIONAL.

Todas las pistas descritas hasta ahora (JUEGOS 1, 2, 3, 5, 6 y 7), son archivadas en la memoria del programa del juego. Así, aunque las pistas PRINCIPIANTE, PROFESSIONAL y EXPERTO son progresivamente más difíciles, cada pista siempre seguirá un curso fijo. Esto hace posible que los jugadores lleguen finalmente a memorizar la pista cuando su habilidad de conducción aumente.

La pista de azar (RANDOM) (JUEGOS 4 y 8), sin embargo, cada vez sigue un curso diferente, siendo desafiante incluso para los jugadores más diestros.

Utilice la MATRIZ DE JUEGO al dorso de este folleto como una referencia rápida para variaciones de juego y números de juego.

PUNTUACION

El objetivo en todos los juegos es obtener una puntuación alta. La puntuación se hace automáticamente por la computadora mientras usted va conduciendo. Cuando usted pasa por ciertos lugares de la pista (invisibles para usted), la

computadora automáticamente suma un punto a su puntuación, que aparece en la esquina superior izquierda de la pantalla. En los juegos sin tiempo limitado (JUEGOS 5, 6, 7 y 8), sus posibilidades de marcar puntos son infinitas.

Numéro du jeu	DESCRIPCION DE PISTA	TIEMPO LIMITADO ILIMITADO
1	NOVATOS (Fácil)	90 segundos
2	PROF. (Intermedio)	90 segundos
3	EXPERTOS (Difícil)	90 segundos
4	AZAR (RANDOM)	90 segundos
5	NOVATOS (Fácil)	Tiempo ilimitado
6	PROF. (Intermedio)	Tiempo ilimitado
7	EXPERTOS (Difícil)	Tiempo ilimitado
8	AZAR (RANDOM)	Tiempo ilimitado

ATARI, INC., Consumer Division, P.O. Box 427, Sunnyvale, CA 94086, U.S.A.

Manual, Programa y elemento Audiovisual © 1980 Atari, Inc.

C016973-33

REV. 1

Printed in U.S.A.